



ACTIVISION



**ADVERTENCIA:** Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# BATTLESHIP

CONEXIÓN A XBOX LIVE . . . . .	04
INICIO . . . . .	04
INTRODUCCIÓN . . . . .	04
CONTROLES . . . . .	05
INTERFAZ . . . . .	07
OBJETOS PARA RECOGER . . . . .	09
ATENCIÓN AL CLIENTE . . . . .	10
CONTRATO DE LICENCIA DEL PRODUCTO . . . . .	11



# XBOX LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, entretenimiento y diversión. Visita [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) para obtener más información.

## CONEXIÓN

Para poder usar Xbox LIVE, conecta tu consola Xbox 360 a una conexión de Internet de alta velocidad y regístrate para convertirte en miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información sobre cómo conectarse y saber si Xbox LIVE está disponible en tu región, visita [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTROL PARENTAL

Estas sencillas y flexibles herramientas permiten a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden acceder los jugadores más jóvenes en función de su clasificación de contenido. Los padres pueden restringir el acceso al contenido para adultos. Decide con quién y cómo interactúan en línea los miembros de tu familia mediante el servicio Xbox LIVE, y limita el tiempo diario de juego. Para obtener más información, visita [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## INICIO

Para empezar a jugar a BATTLESHIP, comprueba que la consola está encendida y que la bandeja de disco está abierta, e inserta el disco de juego.

## INTRODUCCIÓN

Eres el oficial artificiero de primera clase Cole Mathis, un técnico experto en desactivación de explosivos de la Marina que participa en un ejercicio de entrenamiento de las maniobras marítimas internacionales más grandes del mundo, las maniobras semestrales RIMPAC del Pacífico. Los técnicos artificieros son miembros de la Marina altamente cualificados cuyas tareas incluyen investigar y demoler obstáculos submarinos naturales o de origen humano, preparar las regiones costeras para los desembarcos anfibios y proporcionar información sobre amenazas potenciales en los Estados Unidos y otros países. Como expertos en todo tipo de artefactos explosivos, se encargan de garantizar la eliminación de los mismos de forma segura.

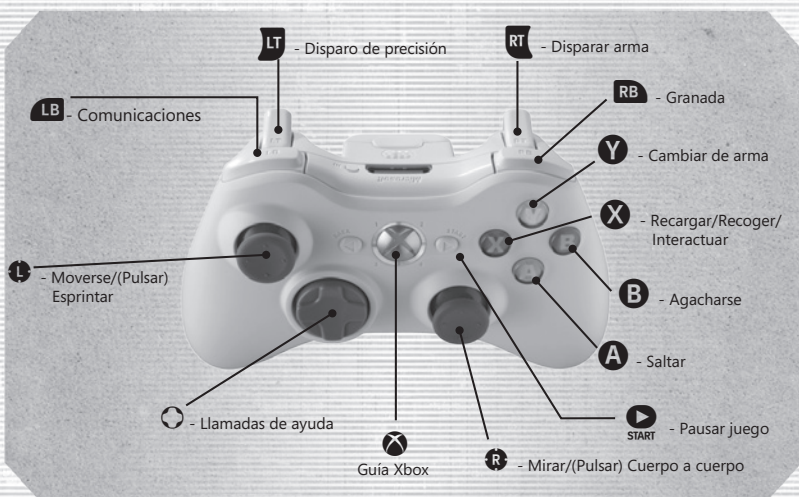
Durante tu participación en las RIMPAC, que consiste en eliminar artefactos explosivos sin detonar de la Segunda Guerra Mundial en las costas de tres de las islas septentrionales de Hawái, tu flota y tú descubrís algo aterrador. Sin que la Marina se haya percatado, una misteriosa fuerza alienígena ha llegado a la costa del archipiélago. Durante los ejercicios, revelan su presencia, interfieren todas las comunicaciones y empiezan a mover ficha.

A medida que los acontecimientos de BATTLESHIP se desarrollan, las islas de Hawai se ven atrapadas en una cúpula climática pensada para aislar a los diversos grupos de comandos que participan en las maniobras. Eres la única unidad terrestre de tu flota capaz de comunicarse con los barcos de la zona y reunirlos para contener las fuerzas alienígenas.

Junto a una flota de barcos de la Marina estadounidense, Mathis tendrá que avanzar combate tras combate e ir reuniendo una flota cada vez más grande para plantar cara a esta misteriosa amenaza extraterrestre.

## CONTROLES

### PRIMERA PERSONA



## BUQUE DE MANDO

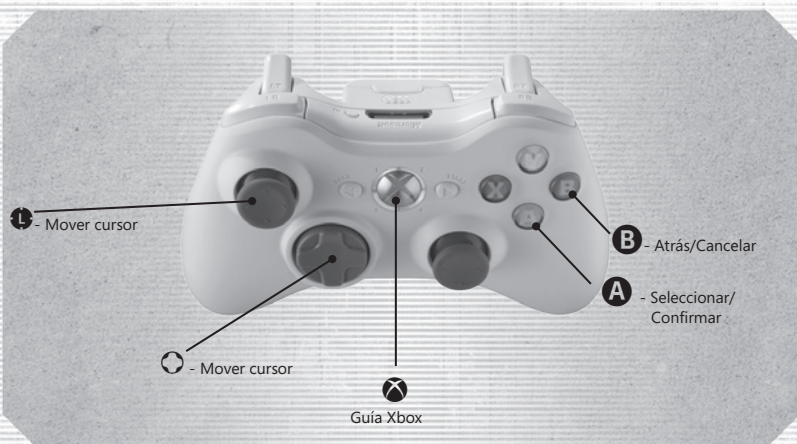


## COMBATE BARCO A BARCO





## MENÚ PRINCIPAL Y MENÚ DE PAUSA



## INTERFAZ

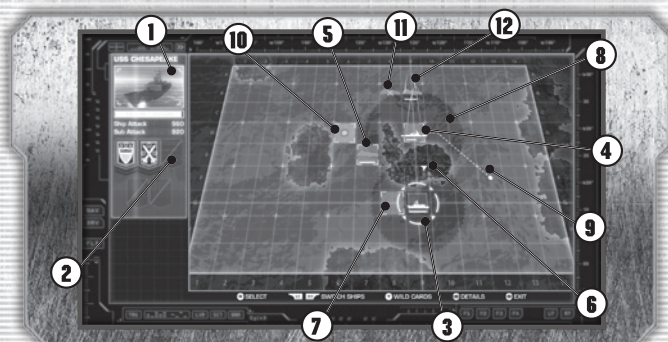
### PRIMERA PERSONA



1. Marcador de objetivo y distancia
2. Munición restante
3. Estado de las llamadas de ayuda de los aliados

4. Posiciones de apoyo enemigas
5. Salud de la flota
6. Estado de la flota

## BUQUE DE MANDO



- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1. Estadísticas del barco          | 7. Posición de apoyo                                    |
| 2. Comodines equipados actualmente | 8. Radio del radar/alcance                              |
| 3. Reticula de selección de barco  | 9. Trayectoria  |
| 4. Barco del jugador               | 10. Navíos enemigos desconocidos                        |
| 5. Barco del enemigo               | 11. Navíos destruidos                                   |
| 6. Posición del jugador            | 12. Vector de ataque<br>(Azul – Jugador/Rojo – Enemigo) |

## BARCO A BARCO

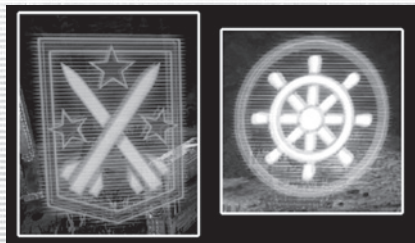


- |                         |                                |
|-------------------------|--------------------------------|
| 1. Mira de disparo      | 4. Salud del barco del jugador |
| 2. Estado del armamento | 5. Salud del barco enemigo     |
| 3. Tiempo restante      |                                |



# OBJETOS PARA RECOGER

## COMODINES



En ocasiones, los enemigos dejarán caer comodines que permiten al jugador modificar y mejorar los barcos de su flota. Los comodines azules modifican una unidad durante toda la misión. Los comodines dorados son más efectivos como cartas de un solo uso. Los comodines azules se pueden acumular hasta tres veces.

En Comunicaciones, y una vez que

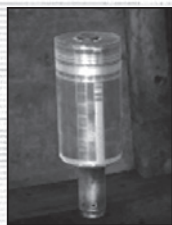
hayas seleccionado un barco, podrás acceder al menú de comodines con **Y** y aplicar el comodín al barco con **A**. También puedes descartar los comodines con **X**. Para descartar comodines ya equipados, pulsa **X** sobre un barco seleccionado para ver los detalles y después elige el comodín para eliminarlo.

## CAJAS DE MUNICIÓN



Están repartidas por las islas y proporcionan al jugador valiosa munición y granadas.

## OBJETOS CILÍNDRICOS



Hay pequeños objetos cilíndricos ocultos en todas las islas. Recógelos para desbloquear extras a los que podrás acceder desde el menú principal. No se deben confundir con las bombas cilíndricas que los barcos alienígenas disparan con resultados devastadores.

# SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

**<http://support.activision.com>**

Visita nuestro sitio web en <http://support.activision.com> para acceder a nuestra extensa base de datos y conseguir la información más reciente sobre cómo obtener ayuda.

Tarifa Local: 91 1829 403

MES201207

# CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO

**IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE:** EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO "PRODUCTO" INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHOS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

**LICENCIA DE USO LIMITADO:** Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.

**PROPIEDAD:** todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada e incorporada a este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

## USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.
- Eliminar, desactivar o burlar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.



# ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 1235** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **fantipirateria@hotmail.com**

**FAP**  
cine.video.tv

[ENGAGE]

**ACTIVISION**

activision.com



Activision Blizzard UK, Ltd., Ground Floor, 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge, UB11 1AF.

BATTLESHIP is a trademark of Hasbro and is used with permission. © 2012 Hasbro. All Rights Reserved. BATTLESHIP motion picture. © 2012 Universal Studios. All Rights Reserved. © 2012 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

769142261S